

# Proyecto 1731

## Lluvia de ideas

### Realidad virtual

Plataforma de entretenimiento de realidad virtual que le haga sentir a una persona que se encuentra en un concierto.

#### Puntos débiles

Es muy costoso.

### Trueque

Esta plataforma se compone por dos partes. el trueque de entretenimiento y de talentos. También podría nacer un segundo trueque que es el de la educación de educación.

- **El trueque de entretenimiento.** Cada persona aporta su talento enseñando un conocimiento que tenga en una área específica y a la vez tiene derecho a aprender del conocimiento de otros. Por ejemplo si una persona sabe tocar guitarra puede enseñar a otros a tocar este instrumento, lo cual le da derecho de divertirse del conocimiento de otros como puede ser un participante que esté compartiendo una sesión de Zumba.
- **Trueque de talentos:** Los participantes pueden proponer un proyecto productivo con una necesidad específica de un talento o una persona que se requieran sumar a el, repartiendo ganancias que genere el mismo. Por ejemplo una banda de rock puede estar buscando alguien que le edite sus vídeos musicales para subirlos a YouTube para darse a conocer. Si bien a esta idea se puede sumar alguien del campo audiovisual, también se puede sumar un abogado que brinde asesorías legales al proyecto en temas de contratación, derechos de imagen.
- **Trueque de educación:** En esta espacio también se pueden encontrar estudiantes, profesores o profesionales que puedan enseñar algún conocimiento. Por ejemplo si un estudiante necesita ayuda en un tema de matemáticas puede encontrar esta ayuda aquí y luego compartir con otros su conocimientos en inglés.

**En la mecánica** se contarían todos los aportes por medio de monedas virtuales que va ganando cada participante a medida que comparte su conocimiento.

**Sistema de financiación.** Existirían planes premium, donde las personas puedan comprar monedas de una manera más rápida, estos recursos servirán para el soporte de la plataforma. También se pueden generar espacios para que marcas puedan participar. Por ejemplo una marca de aceites de motor podría enseñarle a sus clientes como cambiarle este líquido a su vehículo sin salir de casa.

### **Kits de experiencias**

Estos kits están compuestos por productos o servicios de entretenimiento, que llegan directamente a las casas. Por ejemplo a una persona le puede llegar una tarjeta de Netflix, con golosinas, comida de un restaurante y tiene la posibilidad de rentar, comprar equipos como un televisor de alta definición o un equipo de sonido en casa o un reproductor de vinilos.

Puntos débiles: Esta propuesta se termina pareciendo mucho a los domicilios comunes y a los desayunos en casa. Además se requiere de un soporte logístico para llevar todos los productos hasta las casas de las personas y recoger los elementos rentados. Esto puede generar gastos extras. Además es muy posible que quien tenga para pagar este servicio ya tenga los propios en su casa.

### **Moda**

Con todas las preocupaciones de contacto, las personas le van a tener temor a los contactos físicos e incluso en las zonas climas calientes procurarán estar más tapados. La propuesta es crear un tipo de capucha con unos audífonos Bluetooth instalados.

Puntos débiles: La capucha y los audífonos por separados ya existen, usar los 2 al mismo tiempo es fácil y por eso se puede hacer poco innecesario el producto.

### **Subasta de talento y de productos**

Cada artista, profesional o productor, subasta su servicio o producto en una plataforma.

Puntos débiles: Pueden existir plataformas similares. Se puede incurrir en la prostitución del trabajo donde se sub valoren los talentos o por premiar el precio se termine contratando servicios de mala calidad.

### **Espacios seguros**

Crear una guía para poder generar espacios seguros para realizar eventos en vivo como conciertos y obras de teatro por medio de adecuación de los espacios físicos mediante la propuesta de señalética que inviten al distanciamiento social.

Puntos débiles. Aunque es una idea practica y de fácil implementación, puede ser replicada de manera de una manera muy sencilla.

**Monedas virtuales** (complementado lo del trueque) - Cada persona gana dinero virtual por subir entretenimiento de tipo artístico y solo lo puede cambiar por otros servicios de entretenimiento artístico.

## Formato de evaluación de las gemas

3 puntos cuando la respuesta es si 2 puntos cuando la respuesta es creo que si 1 punto cuando la respuesta es no	Trueque	Kits de experiencias	Espacios seguros
¿Esta gema resuelve el reto propuesto?	3	1	3
¿Esta gema aprovecha los talentos y recursos del equipo?	2	1	3
¿Esta gema se puede materializar de hoy a mañana?	2	2	2
¿Me gusta y quiero trabajar para materializar esta gema?	3	1	2
TOTAL	10	5	10

**Gema escogida: Trueque**

# Nombre del proyecto: Trueque Trueque

Eslogan: Mientras más compartes más aprendes.

